

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran yang dilakukan oleh orang-orang. Dimana proses pembelajaran tersebut memiliki peranan penting yaitu untuk menambah pengetahuan manusia, mengubah sikap dan tingkah laku manusia menjadi lebih baik, dan meningkatkan cara berpola pikir manusia ke arah yang lebih baik. Pendidikan memegang peran penting dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Untuk itu perlu dilakukan pembaharuan dalam bidang pendidikan dari waktu ke waktu dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, maka peningkatan mutu pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi pembangunan berkelanjutan didalam aspek kehidupan manusia. Sistem pendidikan nasional senantiasa harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan perkembangan yang terjadi baik di tingkat lokal, nasional, maupun secara global. "Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran" Munib(2012: 139)

Tujuan dari pendidikan adalah untuk mengurangi tingkat kemiskinan, untuk mengurangi tingkat pengangguran, mengubah pola pikir manusia. Pendidikan juga bertujuan untuk mengubah budi pekerti seseorang. Sesuai dengan UUD 1945 pasal 31 tujuan pendidikan adalah untuk meningkatkan keimanan dan ketaqwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

IPA adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari mulai dari tingkat SD sampai tingkat SMA. Pembelajaran IPA mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, yang berkaitan dengan alam. Dengan mempelajari mata pelajaran IPA di SD maka peserta didik akan dengan mudah mengetahui, mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat bagi peserta didik dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan juga dapat

ikut serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam sekitar dan peserta didik juga dapat lebih menghargai alam sekitarnya.

Berdasarkan hasil informasi dari Kepala Sekolah dan guru kelas V SD Negeri 040496 Tanjung nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebagai berikut :

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Tahun Pelajaran 2021/2022 Semester Ganjil

No.	Tahun Pelajaran	KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa		Nilai Rata-rata
				Tuntas	Tidak Tuntas	
1.	2021/2022	70	20 orang	7 orang (40%)	13 orang (60%)	72,25

(Sumber : Data Negeri 040496 Tanjung)

Berdasarkan tabel 1.1 jumlah siswa kelas V SD Negeri 040496 Tanjung pada tahun pelajaran 2021/2022 semester ganjil sebanyak 20 siswa, jumlah siswa yang tuntas atau memenuhi KKM yaitu 7 orang siswa (40%), sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas atau tidak memenuhi KKM yaitu 13 orang siswa (60%), dengan nilai rata-rata 72,25.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di Kelas V SD Negeri 040496 Tanjung bahwa perolehan nilai IPA siswa kelas V belum maksimal disebabkan oleh pemilihan model dalam pembelajaran yang kurang tepat dan tidak menarik perhatian anak. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah, tanya jawab, pemberian tugas, dan diskusi yang kurang terarah dalam pembelajaran mengakibatkan siswa kurang aktif. Kegiatan yang dilakukan siswa hanya mendengar terkadang mencatat materi, dan itu pun hanya dilakukan oleh sebagian siswa saja sedangkan siswa yang lain hanya bercerita dengan teman sebangkunya. Akibatnya suasana kelas menjadi vakum dan kebanyakan siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran sehingga kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Untuk itu, di dalam proses belajar mengajar, guru harus memiliki strategi belajar, agar siswa dapat belajar dengan efektif dan efisien. Dengan demikian, seorang pendidik memerlukan keahlian dalam memilih dan melaksanakan cara

mengajar yang baik agar materi yang disampaikan bisa ditangkap dan dipahami oleh peserta didik. Pemilihan model dan media yang sesuai dengan materi yang dipelajari saat proses belajar mengajar sangat mempengaruhi tingkat prestasi dan minat belajar anak. Semakin menarik media dan model yang dibawa guru semakin aktif peserta didik mendengarkan gurunya sewaktu mengajar.

Berdasarkan permasalahan pada latar belakang di atas diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan beberapa model pada mata pelajaran IPA. Salah satu model dalam pembelajaran IPA yaitu model *GAME BASED LEARNING* atau pembelajaran berbasis permainan. "*Game-based learning* adalah penggunaan game dengan tujuan yang serius (yaitu tujuan pendidikan), sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan" Pratiwi & Musfiroh (2014). Permainan dapat memberikan berbagai jenis konten pembelajaran dalam pengaturan yang berbeda. Pembelajaran berbasis permainan sering digunakan sebagai acara pengajaran satu kali untuk memberikan pembelajaran formal baik secara online maupun di dalam kelas.

Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, guru bisa membuat sebuah permainan dalam pelaksanaan GBL. GBL menggunakan latihan yang kompetitif kemampuan siswa "melawan" satu sama lain atau menjadikan mereka menjadi tantangan diri mereka sendiri agar memotivasi mereka untuk belajar lebih baik. Permainan sering mempunyai elemen fantasi yang mengikutsertakan pemain dalam aktivitas pembelajaran melalui garis cerita. Untuk menciptakan pendidikan permainan yang sesungguhnya, instruktur perlu membuat yakin bahwa belajar materi tersebut merupakan hal penting untuk penilaian dan kemenangan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka alasan utama memilih model Game Based Learning karena selama proses pembelajaran berlangsung sesudah guru menyajikan materi pelajaran, siswa lebih bersemangat untuk memulai permainan yang diberikan oleh guru.

Dengan demikian proses belajar mengajar akan memberikan efektivitas yang lebih baik dalam meningkatkan penguasaan siswa dalam memberikan materi-materi yang akan dipelajari, berdasarkan itulah penulis memilih judul penelitian : **Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Tema 7 Sub Tema 1 Kelas V SDN 040496 Tanjung T.P 2021/2022.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pemilihan model yang kurang tepat dan tidak menarik perhatian anak
2. Siswa dalam pembelajaran IPA kurang aktif
3. Siswa merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran IPA di SD
4. Kurangnya minat belajar siswa dalam pelajaran IPA

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan, maka penulis membatasi masalah pada penggunaan model *Game Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Wujud Benda kelas V SD Negeri 040496 Tanjung T.P 2021/2022.

D. Rumusan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah maka perlu perumusan permasalahan secara operasional, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Game Based Learning* pada mata pelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Wujud Benda kelas V SD Negeri 040496 Tanjung?
2. Bagaimanakah ketuntasan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* pada pokok bahasan Perubahan Wujud Benda kelas V SD Negeri 040496 Tanjung?
3. Apakah dengan menggunakan model *Game Based Learning* tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Wujud Benda kelas V SD Negeri 040496 Tanjung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Game Based Learning* pada mata pelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Wujud Benda kelas V SD Negeri 040496 Tanjung.
2. Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa setelah menggunakan model *Game Based Learning* pada mata pelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Wujud Benda kelas V SD Negeri 040496 Tanjung.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model *Game Based Learning* pada mata pelajaran IPA pokok bahasan Perubahan Wujud Benda kelas V SD Negeri 040496 Tanjung.

f. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat antara lain yaitu :

1. Bagi Kepala Sekolah, sebagai bahan masukan dalam memfasilitasi penerapan model *Game Based Learning* pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 040496 Tanjung.
2. Bagi Guru, sebagai bahan masukan guru di SD Negeri 040496 Tanjung dalam memilih model pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kegiatan belajar siswa.
3. Bagi Siswa, untuk memotivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar dengan menggunakan model *Game Based Learning*.
4. Bagi Peneliti, untuk menambah pengetahuan peneliti khususnya mengenai model *Game Based Learning*.
5. Bagi Perpustakaan Universitas Quality Berastagi, sebagai sumbangan pemikiran bagi para penulis lainnya